ELECTRONIC ARTS

MEGA DRIVE



NBA'94

プロバスケットボール

取扱説明書

●ごあいさつ

このたびは当社メガドライブソフト「ＮＢＡプロバスケットボール'94」をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。プレイされる前に必ず以下の注意事項をよくお読みくださるようお願い申し上げます。お子様がゲームを楽しむ前に保護者の方も必ずご確認ください。

●健康上のご注意

●ゲームをするときは、健康のため１時間ごとに適当な休憩を必ずとってください。また、極度に疲労しているときや、睡眠不足の時はゆっくり休み、完全に回復してからプレイしてください。

●ゲームをするときは明るい部屋でテレビ（モニター）からできるだけ離れてプレイしてください。

●過去に強い光の刺激やテレビ画面を見ていたとき、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失を経験したことがある人はゲームをする前に必ず医師と相談してください。またゲームをしている最中にこのような症状が出た場合すぐにプレイを中断し医師の診断を受けてください。

●使用上のご注意

●電源ＯＦＦをまず確認

カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをＯＦＦにしてください。パワースイッチをＯＮにしたまま無理にカートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

●カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり踏んだりするのは禁物です。また分解は絶対にしないでください。

●端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

●保管場所に注意

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところは避けてください。直射日光が当たるところやストーブの近く、湿気の多いところも禁物です。

●薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときは、シンナーやベンジン、アルコールなどの揮発性薬品は使わないでください。

●プロジェクションテレビには接続しないで

プロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

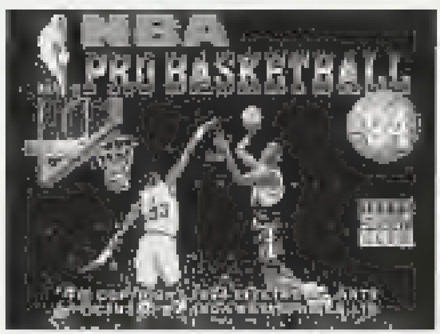
●カスタマーサポート係

電話番号：０３－５４１０－３１００
受付時間：１３：００～１６：００（月～金）

メガドライブ専用ソフト

NBA'94 プロバスケットボール







取扱説明書

CONTENTS

NBA開幕……………………4
ゲームの開始……………………5
操作方法……………………6
ゲームセットアップ……………………7
各ゲームモードの流れ・遊び方……………………9
ゲームの進行……………………13
試合展開……………………18
ポーズメニュー……………………22
マーキーシュート一覧……………………30

ＮＢＡ開幕



みなさまこんにちは。
待ちに待った
「ＮＢＡプロバスケットボール`94」の開幕です。
このゲームは93－94年度のＮＢＡ選手データを
忠実に再現した本格的バスケットボールゲームの
最新版です。
ＮＢＡ公認のソフトですからチーム、
選手ともに実名で登場します。
また好評のオリジナルチームも４チームが作成可能、
なんとプレイオフへの参加も
できるようになりました。
試合ではセガタップの使用で４人まで同時に
プレイが可能。オフェンスやディフェンスでは
多彩なフォーメーションを選択でき、
戦略性もさらにアップ。
バックアップコンティニューでデータセーブも
カンタンになりました。
リアルに展開する本場アメリカのバスケットボールを
存分にお楽しみください。
ではゲームでお会いしましょう。

ゲームの開始

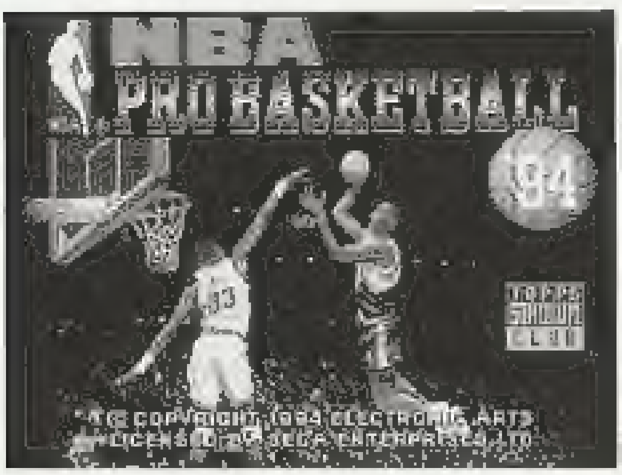
ゲームの始め方

メガドライブの本体に電源が入っていないことを確認して、カートリッジをしっかりと差し込んでください。電源をONにすると「EA　SPORTS」のロゴが表示されます。続いてタイトル画面が表示されます。STARTボタンを押すと、ゲームセットアップ画面へ移ります。

コントロールパッドについて



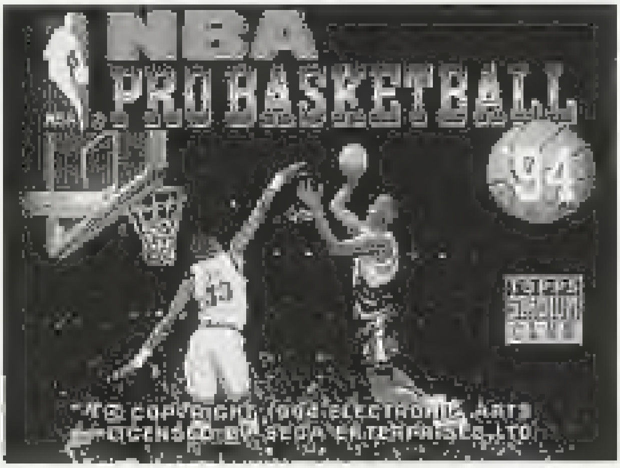
- 3ボタンパッド、6Bパッドのどちらでも遊べます。
- 6BパッドのX・Y・Zボタンは使用しません。
- 操作方法の詳細は、各操作項目をご参照ください。
- 別売りのセガタップを使用すれば、最大4人までの同時プレイが可能です。詳細はコントローラーセットアップのページをご覧ください。



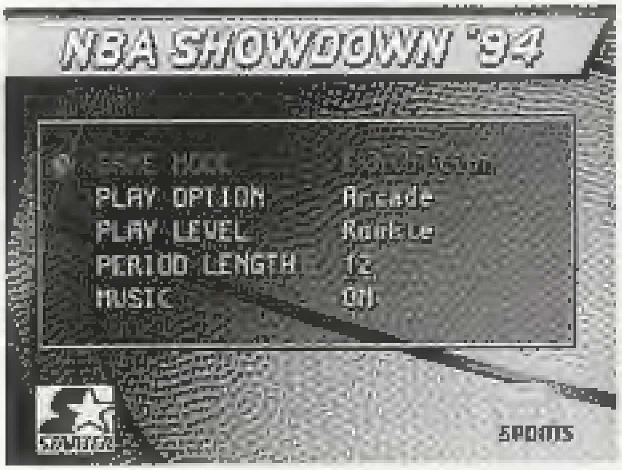
操作方法

コントローラーの使い方

●試合開始	
STARTボタン	ボールトス
●試合中の操作 (以下は初期設定の内容。ボタン配置はコーチオプション画面で変更できます)	
●オフェンス時	
方向ボタン	ドリブル
Aボタン	シュート　フェイント（軽く押す）
Bボタン	パス（一番近くの選手にパス）Bボタンを押しているときに方向ボタンを押すと、パスする選手を切り替えられる）
Cボタン	プレイコール（プレイコール設定時）
STARTボタン	ポーズ（ポーズメニューの表示）
●ディフェンス時	
方向ボタン	操作選手の移動
Aボタン	ブロックジャンプ
Bボタン	操作選手の切替　プレイコール（プレイコール設定時）
Cボタン	スチール（ボールを奪う）
STARTボタン	ポーズ（ポーズメニューの表示）
●インスタントリプレイ画面	
Aボタン	押した状態で巻き戻し
Bボタン	コマ送り（押した状態でスロー）
Cボタン	押した状態で再生
STARTボタン	試合へ戻る



ゲームセットアップ



タイトル画面でSTARTボタンを押すとこの画面に変わります。ここで3つあるゲームモードの選択や難易度などのセットアップを行います。カーソルを各項目に合わせて、好きな設定をしてください。（選択されている項目の文字が緑色で表示されているのが「カーソルが合っている」状態です。）

●ゲームセットアップ画面操作	
方向ボタン上／下	設定項目の変更
方向ボタン左／右	設定内容の変更
Aボタン（逆）	
Bボタン（順）	
STARTボタン	決定（次画面へ進む）

●GAME MODE　ゲームモード

●Exhibition　エキジビション

登録されているチームを自由に選択し、1試合だけ対戦するモード。
同じチーム同士の対戦も可能。

●New Season　ニューシーズン

NBA27チームの中から好きなチームを選び、1シーズンを戦い抜くモード。
シーズン終了時、ディビジョンの上位に入っていれば、プレイオフへ進める。

●Cont Season　シーズンつづき

シーズンモードで、セーブしたところからのつづきを楽しむ。

●New Playoffs　プレイオフ

NBAのチャンピオンを決めるプレイオフトーナメントモード。
オールスターチームやカスタムチーム（オリジナルチーム）でも参加可能。

●Cont Playoffs　プレイオフつづき

プレイオフモードで、セーブしたところからのつづきを楽しむ。

●PLAY OPTION　プレイオプション

●Arcade　アーケード

選手の体力が消耗しないので、スピーディーな試合展開が楽しめる。
また、試合中にケガをせず、ファウルアウトも取られない。

●Arcade Custom アーケードカスタム

好きなようにルールを変更して試合を遊ぶことができる。選手の体力消耗やケガ、ファウルアウトの有無など、各種設定が可能。このモードを選ぶとアーケードカスタム設定画面が表示される。

●Simulation　シミュレーション

試合中に体力が消耗するようになり、ケガもするようになる。
ファウルアウトも取られるようになり、より現実に近い、リアルな試合展開を楽しめる。

●PLAY LEVEL　プレイレベル

●Rookie　ルーキー

最も簡単なレベル。ファウルも厳しく取られない。

●Starter　スターター

中級レベル。審判は厳しくなり、相手選手も実力を発揮。

●All-Star　オールスター

最も難しいレベル。相手選手は全力でプレイ。スチールやブロックされる確立が高くなる。

●PERIOD LENGTH　ピリオド時間の設定

1ピリオド＝2分・5分・8分・12分の4種類から選択。12分は実際のNBAのピリオド時間。延長戦になった場合、試合中と同じピリオド時間が追加され、決着がつくまで続けられる。

●MUSIC　ミュージック

●On　オン

試合前後やハーフタイム時に音楽が流れる。

●Off　オフ

音楽は流れない。

アーケードカスタム設定画面



プレイオプションでアーケードカスタムを選択したらゲームセットアップ終了後この画面に移ります。ルールを好きなように設定することができます。

各種設定はＯＮで実行、ＯＦＦで解除です。

●カスタムオプション画面操作	
方向ボタン上／下	設定項目の変更
方向ボタン左／右	
Ａボタン（逆）	設定内容の変更
Ｂボタン（順）	
ＳＴＡＲＴボタン	決定（次画面へ進む）

●ファテージ

試合中の選手の疲労の有無を設定。ＯＮにすると試合中に疲労するようになる。

●インジャリー

試合中の選手のケガの有無を設定。ＯＮにすると試合中にケガをするようになり、ケガをするとその選手は退場する。

●ファウルアウト

ファウルアウトの有無。ＯＮにすると試合中６回ファウルを犯した選手は退場になる。

●ファウル

ファウルの有無。ＯＦＦにするとファウルを取られない。

●トラベリング

トラベリング（反則）の有無。ＯＦＦにするとトラベリングを取られない。

●ラン スピード

選手のスピードの設定。１から５までの５段階で、５が一番早い。

●レーン バイオレーション

３秒ルール（反則）の有無。オフェンス、ディフェンスに限らずゴールエリア内に３秒以上入っていると反則。

●ショット クロック

24秒ルール（反則）の有無。ボールを持ったら24秒以内にシュートを打たなくてはならない。

●５セコンド コール

５秒ルールの（反則）有無。ボールのスローインは５秒以内に行わなくてはならない。

●10セコンド コール

10秒ルール（反則）の有無。ボールを持ったら10秒以内に相手陣内へ入らなければならない。

●バックコート コール

バックコートルール（反則）の有無。ボールを持って相手陣内へ入ったら、そのあとボールを自軍陣内へ戻してはならない。

●アウト オブ バウンズ

アウトオブバウンズルールの有無。

各ゲームモードの流れ・遊び方

エキジビションで遊ぶ

エキジビションは友達やコンピュータと1試合だけ対戦するモードです。

ゲームセットアップが終わるとチームセレクト、コントローラーセットアップ、テレビ中継画面、サブスティテューション画面へと進みます。

STARTボタンを押すと試合開始です。STARTボタンを押してからしばらくするとボールがトスされるので、Aボタンを押してボールをタップしてください。1試合は前半2ピリオド後半2ピリオドの合計4ピリオドで構成され、ハーフタイムを間に挟んで戦います。（コートチェンジ有）

エキジビションの終了

各ピリオドが終了するとサブスティテューション画面へ移ります。ここで選手データの確認や必要に応じたメンバーチェンジを行ってください。

ハーフタイム時にはアナウンサーの解説するテレビ中継画面が入ります。

試合が終了するとその試合のチームの成績を表示するハッスルボード画面が表示され、それからサブスティテューション画面、テレビ中継画面と進みます。テレビ中継画面では、その試合の結果と各チームの成績優秀者、MVPをアナウンサーが解説してくれます。

テレビ中継画面の後はゲームセットアップへ戻り、エキジビションモードは終了します。

シーズンで遊ぶ

シーズンを選択してゲームセットアップを終えるとチームセレクト画面へ移ります。シーズンを戦うチームを選択してください。シーズン中の試合数とプレイオフへ進出したときのトーナメント試合数もここで設定します。チームを決定するとシーズンスケジュール画面に進みます。

シーズンスケジュール画面



チームセレクトを終えるとシーズンスケジュール画面へ進みます。この画面には、シーズンのチームスケジュールが月ごとに表示され、カレンダーには対戦チームのカードが英略字で示されます。

英略字の示すチームは次ページの通りです。

POR	ポートランド トレイルブレイザーズ
WAS	ワシントン ブレッツ
LAC	ロサンゼルス クリッパーズ
UTA	ユタ ジャズ
SAC	サクラメント キングス
LAL	ロサンゼルス レイカーズ
DAL	ダラス マーベリックス
DEN	デンバー ナゲッツ
HOU	ヒューストン ロケッツ
SA	サンアントニオ スパーズ
PHO	フェニックス サンズ
SEA	シアトル スーパーソニックス
GS	ゴールデンステイト ウオーリアーズ
MIL	ミルウオーキー バックス

CHI	シカゴ ブルズ
CLE	クリーブランド キャバリアーズ
BOS	ボストン セルティックス
ATL	アトランタ ホークス
MIA	マイアミ ヒート
CHA	シャーロット ホーネッツ
NY	ニューヨーク ニックス
ORL	オーランド マジック
NJ	ニュージャージー ネッツ
IND	インディアナ ペイサーズ
DET	デトロイト ピストンズ
PHI	フィラデルフィア セブンティシクサーズ
MIN	ミネソタ ティンバーウルブス

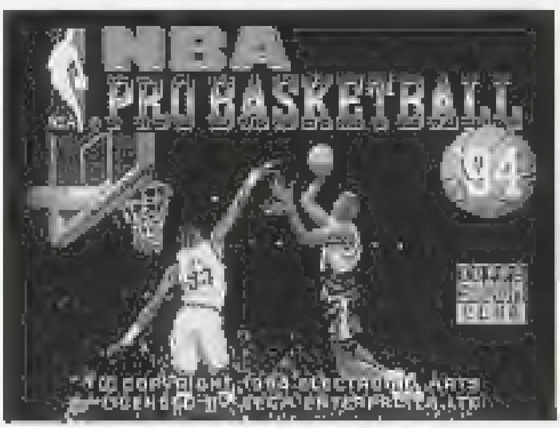
カレンダーの対戦相手の文字の色がグリーンだとホーム、パープルだとアウェーでの試合です。すでに行われた試合はホワイトで表示され、方向ボタンの左右でカーソルを合わせると、画面下にその試合の結果を見ることができます。Aボタンを押すとカレンダーを送ることができます。

未消化の試合にカーソルを合わせスタートボタンを押すと、試合が始まります。試合はカレンダーの順番通りに消化することしかできません。また、1度行った試合を再度やり直すことはできません。

未消化の試合にカーソルを合わせてBボタンを押すと、コンピューターがその試合をシミュレート（計算）して自動的に結果を出します。これを使えばプレイヤーが実際に試合を行わなくてもスケジュールを進ませることができます。この場合もやり直すことはできません。

●シーズンスケジュール画面の操作	
方向ボタン左／右	カーソルの移動
Aボタン	月の切替
Bボタン	試合をシミュレート
Cボタン	シーズンオプション画面表示
STARTボタン	試合開始（次画面へ進む）

Cボタンを押すとシーズンオプション画面へ移ります。シーズン中のいろいろなデータの確認や各設定が行えます。



●シーズンオプション画面

シーズンスケジュール画面でCボタンを押すとシーズンオプション画面に入ります。ここではシーズン中のチームの順位や各部門の選手のランキングの確認、プレイレベルの設定などができます。



●シーズンオプション画面の操作	
方向ボタン上／下	項目の切替
方向ボタン左／右	項目内容の切替
Aボタン（逆）	ランキング画面の切替
Bボタン（順）	
Cボタン	各画面への切替
STARTボタン	シーズンスケジュール画面へ戻る

●STANDINGS　スタンディング	
自分の操作するチームの順位を確認できます。自分のチームはグリーンの文字で表示されます。	
W－L	勝敗数　W＝勝ち数　L＝負け数
PCT	勝率
GB	ゲーム差（1位との差）

●LEAGUE LEADERS　リーグリーダー	
シーズン中の各部門の選手の成績ランキングを上位20位まで表示します。自分のチームの選手はグリーンの文字で表示されます。	
Points/Game	1試合の平均得点
Minutes/Game	1試合平均の出場時間
F.G.	シュートの成功率
FT	フリースローの成功率
3PT	3ポイントシュートの成功率
Rebounds	リバウンド獲得数
Blocks	シュートブロックの成功数
Steals	相手からボールを奪った数
Assists	シュートのアシスト数

●PLAY LEVEL　プレイレベル
ゲームセットアップのプレイレベルと同じ内容です。

●PERIOD LENGTH　ピリオドの時間
ゲームセットアップと同じ内容です。

●MUSIC　ミュージック
ゲームセットアップと同じ内容です。

●シーズンの終了とセーブ

試合の進行はエキジビションと同じです。試合終了後、テレビ中継画面のあとにシーズンスケジュール画面に戻ります。試合の結果はこの時に自動的にセーブされます。ゲームを中断する場合は、ここで電源を切って下さい。

●シーズンのコンティニュー

シーズンのつづきを始める場合には、ゲームセットアップ画面の「Cont Season」を選択してください。ゲームを中断したところから再開できます。

シーズンのすべての試合を終えた時点で、自分のチームが所属するディビジョンの上位に入っていればプレイオフへ進出します。プレイオフでは試合をシミュレートさせることはできません。すべての試合を勝ち抜

いてNBAチャンピオンを目指してください。チームがプレイオフに進出できなければ、シーズンが終わった時点でゲーム終了です。なお、シーズンから進んだプレイオフのコンティニューを遊ぶ場合にも、コンティニューシーズンを選んでください。

プレイオフで遊ぶ

プレイオフを選択すると、トーナメントツリー画面に切り替わります。この画面でチームセレクトとプレイヤーチームの設定をしてください。トーナメントに参加するチームは自由に設定することができます。決定はSTARTボタンを押してください。

プレイオフでは、1回戦を5試合、2回戦・準決勝・決勝を7試合行い、先に3勝もしくは4勝した方のチームが勝者となります。勝ったチームはトーナメントの先に進み、敗けたチームはそこでプレイオフは終了となります。

●試合開始

プレイヤーチームを決定すると、決定したプレイオフのトーナメントツリーが表示されます。もう一度スタートボタンを押してください。コントロールセットアップ画面に切り替わり、その後試合が始まります。

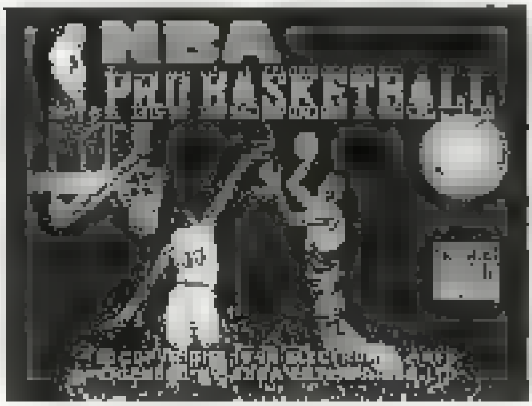
プレイオフの終了とセーブ

試合の進行はエキジビションと同じです。試合終了後、テレビ中継画面のあとにトーナメントツリー画面へ戻ります。試合結果はこの時に自動的にセーブされます。ゲームを中断する場合は、ここで電源を切って下さい。

●プレイオフのコンティニュー

プレイオフのつづきを始める場合には、ゲームセットアップ画面の「Cont Playoff」を選択してください。ゲームを中断したところから再開できます。

対戦相手に勝利すれば次の対戦へ進みます。しかし負けてしまうとゲームはそこで終了してしまいます。プレイオフで優勝すればNBAチャンピオンとしてたたえられます。何度もチャレンジしてNBAチャンピオンを目指してください。



ゲームの進行

チームセレクト

ゲームセットアップが終わると、チームセレクト画面になります。ここで自分の操作するチーム、対戦したいチームを選択します。（オールスターチームとカスタムチームは、エキジビションとプレイオフモードでは選ぶことができますがシーズンモードで選ぶことはできません。）
注：カスタムチームというのは自由に選手を入れ替えることができ、好みのチームを作成することができるチームのことで、以下の４チームが用意されています。

1	「CUSTOM FLYERS」
2	「CUSTOM JAMMERS」
3	「CUSTOM SLAMMERS」
4	「CUSTOM SKYERS」

カスタムチームの詳しい説明は「カスタムチームの作成」をご覧ください。

●エキジビション

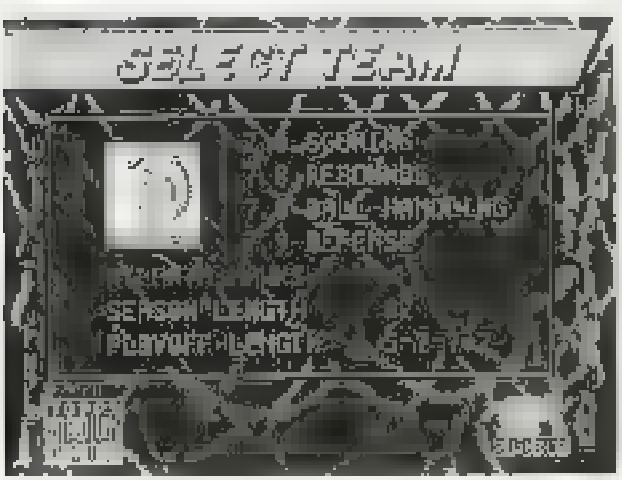
エキジビションのチームセレクト画面は、左右にチームが表示され、右側に表示されるチームがホーム、左側がアウェーチームです。また、チーム名の下にはそれぞれのチームの能力値が表示されるので、選択の参考にしてください。



●エキジビションでのチーム選択操作	
方向ボタン左／右	チームの変更
Aボタン	アウェー/ホームチームの切替(向かって左がアウェー、右がホーム)
Bボタン	
Cボタン	
STARTボタン	決定（次画面へ進む）

●シーズン

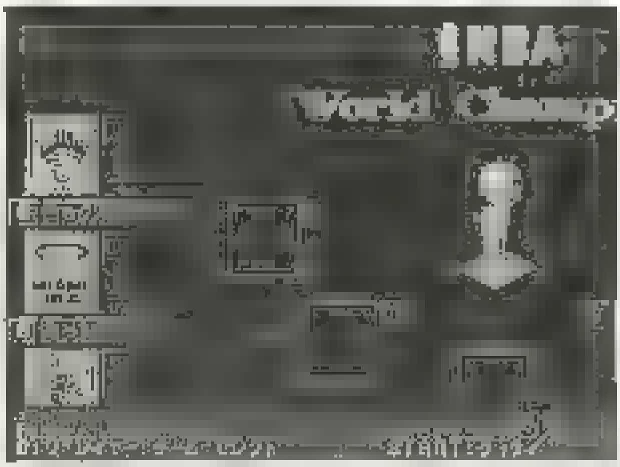
チーム選択のほかにも、シーズン中の試合数とプレイオフ進出時の試合数の設定をおこないます。シーズン中の試合数は26試合と82試合の２通り、プレイオフの試合数は３通りの中から選択します。選択したチームでプレイオフ終了まで同じチームで戦い抜きます。



●シーズンゲームでのチーム選択操作	
方向ボタン上／下	設定項目の変更
方向ボタン左／右	チーム選択・設定内容の変更
Aボタン（逆）	
Bボタン（順）	
STARTボタン	決定(次画面へ進む)

●プレイオフモード

プレイオフモードは、トーナメントツリー画面が表示され、そこでプレイオフ出場チームを自由に変更することができます。　変更したいチームにカーソルを合わせてAまたはBボタンを押して下さい。チームが切り替わります。プレイヤーが操作するチームの設定はCボタンで切り替えます。プレイヤーが操作するチームはチーム名の左側のマークを「H」に、COMPに担当させるチームは「C」のマークにしてください。（すべてのチームが「C」のままでプレイオフを始めると、ゲームセットアップ画面に戻ってしまいます。）



●プレイオフでのチーム選択操作

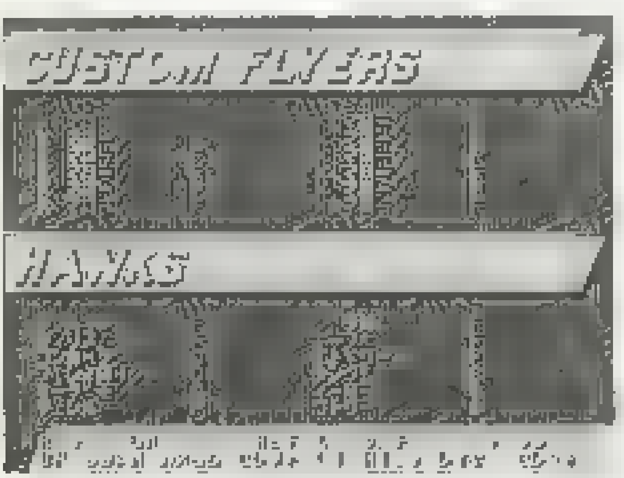
方向ボタン上／下	設定チームの変更
方向ボタン左／右	画面スクロール
Aボタン（逆）	チーム選択
Bボタン（順）	
Cボタン	プレイヤーが操作するチームの設定
STARTボタン	決定（次画面へ進む）

カスタムチームの作成

チームセレクトでカスタムチームを選択するとカスタムチーム作成画面に入ります。ここではNBAのすべてのチームから自由に選手をピックアップして、自分だけのオリジナルチームを作成することができます。同じ選手を何度も登録できるので、特定の選手1人だけというチームを作るのも面白いかもしれません。

登録したデータはセーブされ、いつでもそのメンバーでプレイすることができます。選手を変更したいときはまたこの画面で選手の登録をやり直してください。

カスタムチームは全部で4チーム用意されています。



●カスタムチーム作成画面の操作

方向ボタン上／下	カスタムチームの選手選択
方向ボタン左／右	NBAチームの選手選択
Aボタン（逆）	NBAチームの変更
Bボタン（順）	
Cボタン	選手登録
STARTボタン	決定（次画面へ進む）

コントローラーセットアップ

エキジビション・シーズン・プレイオフ、どのゲームモードでも対戦・協力プレイを最大4人まで同時に楽しむことができます。

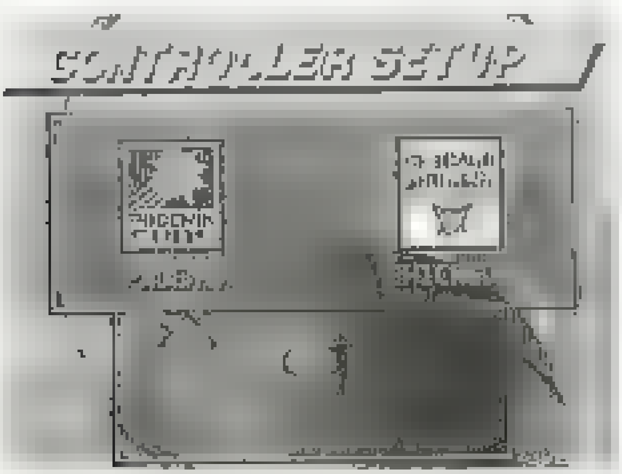
●1人プレイのとき

コントローラーセットアップ画面でプレイヤーの操作するチームを選択します。コントロールパッドを1コン用の端子に接続し、方向ボタンの左右で操作したいチームの下にコントローラーアイコンを動かしてください。アイコンを動かした方のチームを操作することになります。

1人プレイの場合でもアイコンが2つ表示されますが、使わないアイコンは真ん中に合わせておいてください。アイコンを動かさなかったチームはコンピュータが操作します。アイコンを2つとも真ん中にしたままプレイをはじめるとコンピュータ同士の対戦になります。

●2人プレイのとき

コントロールパッドを2コン用の端子にも接続します。お互いに自分が操作したいチームの下にアイコンを動かします。このときもアイコンを真ん中に合わせたままプレイを始めると、アイコンを動かさなかったチームはコンピュータが操作することになります。



●多人数プレイ

別売りのセガタップを使用すれば、最大4人までの同時プレイが楽しめます。

●セガタップの接続

セガタップを本体の1コン用端子に接続してA～Dの端子それぞれにコントロールパッドを接続します。セガタップの切り替えスイッチは「MULTI」に合わせてください。2コン用の端子には何も接続しないようにしてください。セガタップを接続してから本体の電源を入れてください。

セガタップを接続するとコントローラーセットアップ画面に4つのアイコンが表示されます。操作したいチームにそれぞれのアイコンを合わせてください。パッドを4つ接続しなくてもアイコンは4つ表示されますが、使わないアイコンはそのまま真ん中にしておいてください。

●コントローラーセットアップ画面の操作

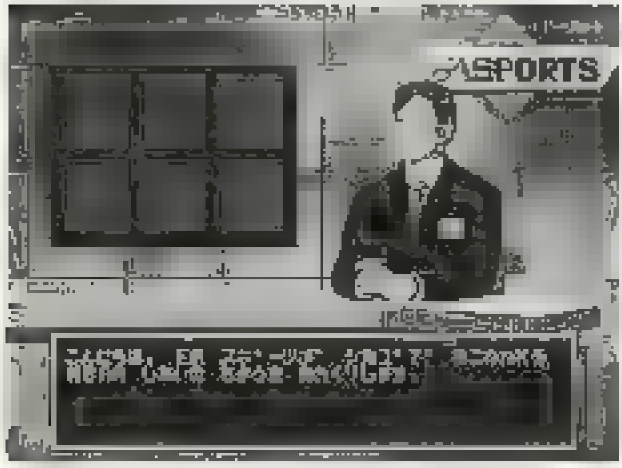
方向ボタン左・右	カーソルの移動
STARTボタン	決定（次画面へ進む）

●各コントローラーのアイコンマーク

各プレイヤーが操作する選手には、足元にそれぞれ決められたマークが付きます。各プレイヤーのマークは以下の通りです。

コントローラー1	星マーク
コントローラー2	円マーク
コントローラー3	ダイヤマーク
コントローラー4	台形マーク

テレビ中継画面

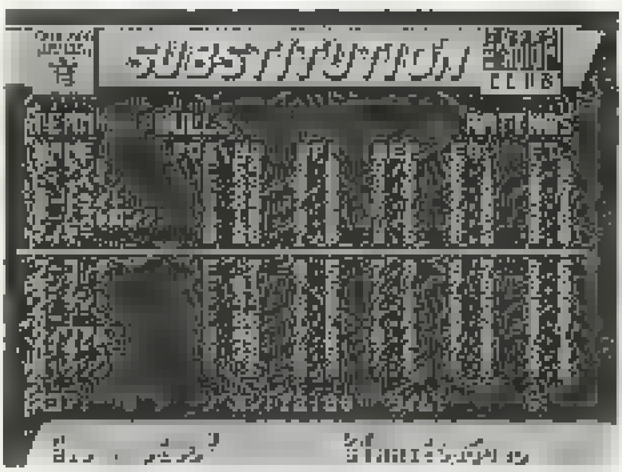


テレビ中継画面は、アナウンサーがいろいろ解説をしてくれる画面です。

この画面は、試合の前と試合中のハーフタイムと試合終了後に表示され、試合前には対戦する両チームの特徴とスターティングラインアップを、ハーフタイム時には両チームの試合中の途中成績を、試合後には試合結果と両チームの成績優秀者及びMVPを伝えてくれます。

●テレビ中継画面の操作	
Ａボタン	メッセージの進行
ＳＴＡＲＴボタン	終了(次画面へ進む)

サブスティテューション画面



試合前や各ピリオドの終了時、ハーフタイム時、タイムアウト時にはこのサブスティテューション画面が表示されます。ここでは対戦する両チームの選手能力値確認や試合での成績確認、メンバーチェンジを行うことができます。

選手の能力は方向ボタンの左右で画面をスクロールさせて見てください。

ＮＡＭＥ	選手名
ＰＯＳ	ポジション　Ｃ：センター　Ｇ：ガード　Ｆ：フォワード
ＮＯ	背番号

●ＲＡＴＩＮＧＳ(選手の能力値)画面

ＯＦＦ	オフェンスでの能力値	ＳＴ	スチール（ボールを相手から奪う）の能力値
ＤＥＦ	ディフェンスでの能力値	ＢＬ	シュートブロックの能力値
ＦＧ	フィールドゴール（２ポイントシュート）の能力値	ＢＨ	ボールハンドリングの能力値
ＦＴ	フリースローの能力値	ＱＣＫ	コート内での敏速さの能力値
３Ｐ	３ポイントシュートの能力値	ＡＧＬ	動作の機敏さの能力値
ＲＥＢ	リバウンド獲得の能力値	ＡＷＲ	ゲームメークの能力値

●GAME STATS（試合での選手成績）画面

ＨＴ	選手の身長
ＰＦ	パーソナルファウルの回数
ＦＴＧ	選手の疲労度　表示のバーが短いほど選手は疲れている
ＰＴＳ	獲得したシュートポイントのトータル
ＲＢ	獲得したリバウンドのトータル数
ＳＴ	成功したスチール（相手からボールを奪った）の回数
ＢＬ	成功したシュートブロック数
ＡＳ	シュートアシストした回数
ＭＩＮ	試合に出場した時間数
ＴＯ	ターンオーバーを与えた回数
ＦＧ	成功したフィールドゴール（シュート）の回数
ＦＧＡ	フィールドゴール（シュート）をした回数
ＦＴ	成功したフリースローの回数
ＦＴＡ	フリースローをした回数
３Ｐ	成功した３ポイントシュートの回数
３ＰＡ	３ポイントシュートをした回数

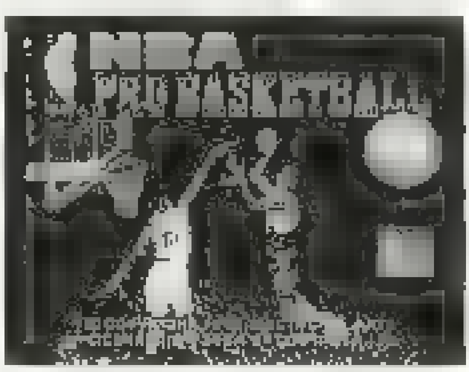
●メンバーチェンジの方法

メンバーチェンジをするには、交代させたい選手に方向ボタンの上下でカーソルを合わせＣボタンを押してください。選手の文字の色がむらさきに変わり、控え選手の欄へカーソルが移ります。試合に出場させたい選手にカーソルを合わせ、再度Ｃボタンを押すと選手が入れ替わります。メンバーチェンジは何人でもさせることができます。

ＳＴＡＲＴボタンを押すと試合開始となります。

●サブスティテューション画面の操作

方向ボタン上／下	メンバーチェンジする選手の選択
方向ボタン左／右	選手データ項目のスクロール
Ａボタン	選手のレーティング(能力値)とゲームデータ(試合中の成績)の表示切替
Ｂボタン	チーム切替
Ｃボタン	プレイヤーチェンジ
ＳＴＡＲＴボタン	終了（次画面へ進む）

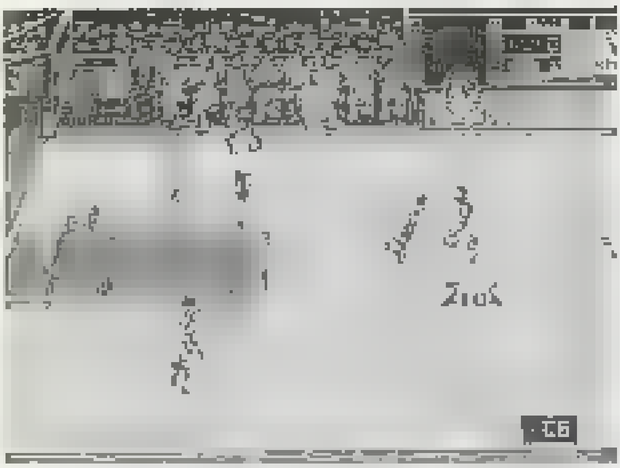


試合展開

試合開始

試合画面に入ったら、STARTボタンを押すとボールがトスされ試合が始まります。（ボールがトスされるまでしばらくかかります。）
タイミングよくAボタンを押して選手をジャンプさせ、ボールをタップ（味方へはたく）してください。ボールを取ったチームがオフェンス側となります。
（以下のボタン操作の説明は初期設定の場合のものです。ボタン操作の設定を変更した場合には異なりますのでご注意下さい。）

オフェンス時の選手の操作



プレイヤーはボールを持っている選手を操作します。多人数プレイの場合、ボールを持っていないプレイヤーは足元に自分の操作マークが付いている選手を操作します。試合中シュートを決めるか相手チームにボールを奪われたりすると、自分のチームはディフェンス側となり攻撃権が移ります。

●ドリブル
ボールを持った選手は、方向ボタンを押した方向に移動します。その際、ドリブルは自動的に行われます。方向ボタンを放すと選手は止まり、その場でドリブルを続けます。

●パス
Bボタンを押すとボールをパスします。ボールは自動的に自分に最も近くまた自分の方を向いている味方選手にパスされます。パスされる選手の足元にはマークが付きます。パスする選手を変更する場合には、Bボタンを押したまま方向ボタンのいずれかを押してください。選手が切り替わります。パスしたい選手を決めてBボタンを放すとボールがパスされます。

●シュート
Aボタンを押すとシュートをします。シュートの成功率は選手の能力値、選手の疲労度、相手チームのガード状態などの条件から判定されます。ダンクが得意な選手に3ポイントをさせたりしても、シュートはなかなか決まらないので注意が必要です。

●フェイント
軽くAボタンを押すと、選手がシュートする動作をして、ガードしている相手選手にフェイントをかけます。相手選手がうまく引っかかってくれれば、楽にシュートを決めることができるでしょう。ただしAボタンを押したときに、方向ボタンを押したりしていると、トラベリングを取られてしまうので注意して下さい。

●マーキーシュート

ゲームに登場する選手の中には、その選手しか打てない特別なシュートを持った選手がいます。このシュートのことをマーキーシュートと呼びます。

マーキーシュートはコート内の特定の地点からでなければ打つことができませんが、普通のシュートより派手で成功率も高くなっています。

マーキーシュートの種類は選手によって様々です。(詳しくはマーキーシュート一覧の項を参照)

●フリースロー

ディフェンス側がファウルをするとフリースローになる場合があります。フリースローになると画面が切り替わり、3D画面になります。

プレイヤーがフリースローを打つ場合には、画面左上にシュートゲージが表示されます。ゲージの左右でゴールへの狙いを決定し、上下でゴールまでの距離を決定します。Aボタンを押して、ゲージ内を動くボールをうまく止めてください。ゲージ内のボールを中央の白い部分に近いところで止めるほど、成功率は高くなります。

2つのゲージを止めると選手がシュートを放ちます。

●フリースローになる条件と回数

オフェンス側がフリースローを得る条件とその回数は以下の通りです。

ディフェンスチームのファウルが合計5つになったとき	フリースロー2回 以降ファウルを1回犯すごとにフリースロー2回
ディフェンス側の選手がオフェンス側の選手のシュート時にファウルを犯し、そのシュートが失敗した場合	フリースロー2回
ディフェンス側の選手がオフェンス側の選手のシュート時にファウルを犯し、そのシュートが決まった場合	フリースロー1回

ホットストリークス

試合の最中に選手の足元の操作マークが赤くなることがあります。この赤いマークの選手は、試合中に調子が上がりシュートの成功率が通常よりも15%増加している選手です。

マークが赤くなっている間はずっとジャンプシュートの成功率が高いので、この選手にボールを集めてシュートを狙うと、より確実に得点することができます。マークが赤くなった状態が"ホットストリークス"です。

ディフェンス時の選手の操作

ディフェンス時は相手からボールを奪ったり、シュートをブロックして、相手チームに得点を与えないようにします。

●選手の切り替え

Bボタンを押すと、一番近い選手に操作マークが移動します。

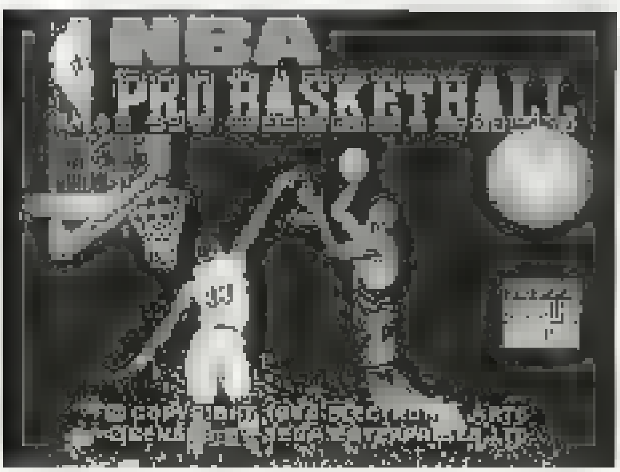
相手からボールを奪うコツは、ボールを持っている選手に近づき、相手がパスを出す瞬間やパスをもらう瞬間にタイミングよくCボタンを押すことです。パスの軌道上に操作している選手がいればほぼボールを奪うことができるでしょう。しかしあまり相手選手に近づき過ぎるとファウルを取られやすくなるので注意が必要です。

●シュートブロック

シュートする選手の前でAボタンを押します。タイミングが合えばシュートをブロックします。3ポイントシュートが比較的簡単にブロックできるので狙ってみましょう。

●リバウンド

シュートブロックと同じ要領です。ゴール前で浮いたボールをAボタンを押してジャンプして奪います。タイミングがよければキャッチできます。



バスケットボールのルール（ファウル）

●オフェンスのバイオレーションとターンオーバー（攻守交代）

オフェンスが以下のバイオレーション（身体接触の無い反則）をするとターンオーバー（攻守交代）になり、相手チームのスローインになります。

●トラベリング
選手がドリブルをやめたあとパスやシュートをせずにまたドリブルを始めるとこの反則となります。

●ショットクロック　24秒ルール
オフェンス側となったらボールを手にしてから24秒以内にシュートをしないとこの反則が取られます。制限時間は画面右下に表示されます。

●10秒ルール
自軍陣内で攻撃権を手にしたチームは10秒以内に相手陣内へボールを持ち込まなければなりません。これが行われなかった場合にはこの反則となります。

●バックコート
一度相手陣内へボールを持ち込んだら再び自軍陣内へボールを持ち込むことはできません。持ち込むとこの反則が取られます。

●5秒ルール
スローインは5秒以内に行わなければなりません。行われなかった場合はこの反則が取られます。

●アウトオブバウンズ
選手がボールを持ったままコートの外へ出てしまった場合やボールをコートの外へ出してしまった場合はこの反則となります。

●レーンバイオレーション（3秒ルール）
オフェンス・ディフェンス時ともゴールエリア内に3秒以上入っているとこの反則となります。

●パーソナルファウルを取られる反則

以下のファウルを犯した場合、その選手のパーソナルファウルとしてカウントされます。このファウルを1人の選手が6つ以上取られると、その選手は退場となります。パーソナルファウルが4回になると、自動的にタイムアウトが取られます。

●チャージング
オフェンスの選手がディフェンスの選手に当たってしまうとこの反則を取られ、ターンオーバーになります。

●ディフェンスファウル
ディフェンスの選手がオフェンスの選手に当たってしまい、取られる反則。相手チームにフリースローが与えられる場合もあります。

●これらのルールはアーケードカスタムの設定で、有無を選択できます。

ポーズメニュー



試合中にＳＴＡＲＴボタンを押すとポーズメニューが表示されます。

ボタンを押すと各メニューの画面へ切り替わります。

●ポーズメニュー画面の操作

Ａボタン	インスタントリプレイ画面表示
Ｂボタン	コーチオプション画面表示
Ｃボタン	タイムアウト（自軍がボールを持っているときのみ）
ＳＴＡＲＴボタン	ポーズ解除

●インスタントリプレイ



試合中のプレイを再生させる機能です。カッコよく決めたプレイを、バッチリ再生させることができます。

●インスタントリプレイ画面の操作

Ａボタン	押した状態で巻戻し
Ｂボタン	コマ送り（押した状態でスロー）
Ｃボタン	押した状態で再生
ＳＴＡＲＴボタン	試合へ戻る

●タイムアウト

タイムアウトは自分のチームがオフェンス側（ボールを持っている）のときだけ取ることができます。

各チームは前半と後半にそれぞれに５回のタイムアウトを取ることができます。前半に使わなかったタイムアウトを後半に持ち越すことはできません。

タイムアウトを取るとサブスティテューション画面に入り、選手の交代などが行えます。

●試合中に直接タイムアウトを取る

ポーズメニューに入らずに試合中に直接タイムアウトを取る方法があります。

反則などでレフェリーが画面に登場したときにCボタンを押してください。

ブザーが鳴ってタイムアウトとなり、サブスティテューション画面に切り替わります。

コーチオプション

コーチオプションでは、試合中の作戦設定やパッドのボタン配置変更などを行います。特に作戦面において、試合中の戦術や、マークする選手の指定などといった細かい設定が可能なので、有効に使えば試合を有利に進めることができます。



●コーチオプション画面の操作

方向ボタン上／下	設定項目の変更
方向ボタン左／右	設定内容の変更
Aボタン（逆）	設定画面表示
Bボタン（順）	設定内容の変更
Cボタン	設定画面表示
STARTボタン	試合へ戻る

●PLAYCALLING－プレイコールの有無

ここをONに設定すると「OFFENSIVE PLAYS」「DEFENSIVE PLAYS」の項目が選べるようになり、オフェンス時やディフェンス時のプレイコール（作戦指令）を設定できるようになります。プレイコールをコールすると、選手はその作戦通りの動きをしようとします。OFFはプレイコールを使用しません。ゲームに慣れた上級者のために用意されたモードですので、初めてゲームをプレイする場合にはOFFにしておいた方がよいでしょう。

●OFFENSIVE PLAYS－オフェンスプレイコール

オフェンスプレイコール画面に切り替わり、オフェンスの時に使用するプレイコールを選択します。プレイコールは以下の13種類が用意されており、1度に選択できるプレイコールの数も13までです。

画面上にはプレイコールで選手がどう動くかが表示されます。プレイコール画面の表示は、黒字が各ポジションの略号で、実線の矢印が選手の動き、点線の矢印がボールの動き（＝パス）、数字はそのプレイの順番を表しています。

●オフェンスのプレイコール解説

●クイックショット

センタープレイヤーが3ポイントシュートを狙うためのフォーメーション

●ギブ アンド ゴー

ガードの選手がボールを近くにいる選手にパスしたあと自らがゴール下へ走り込みボールを受けシュートを狙うフォーメーション

●ゴー アンド ギブ

ガードの選手がボールを持ってゴール下へ攻め込んだあと周囲にいる味方選手にボールをパスするフォーメーション

●スタンダードスクリーン

ボールを持っている選手が中央へ走り込んだあと、ガードの選手がゴール下へ走り込みそこへパスを出すと見せかけてシュートを狙うフォーメーション

●ペリメターストール

中央にいるボールを持った選手がコートサイドへ広がった味方選手にパスを出すフォーメーション

●ペリメター3ポイント

味方選手がコートサイドへ広がりパスを受けると見せかけてボールを持った選手が3ポイントシュートを狙うフォーメーション

●ピック アンド ロール

ボールを持った選手のところへガードの選手が近づいてボールを受けると見せかけたあとゴール下へ走り込みそこへボールをパスしてシュートを決めるフォーメーション

●バック ドア スクリーン

ゴールサイドにいる選手が逆サイドに動いたあと、そのサイドにいた選手がまた逆サイドに走り込んでパスを受けシュートを狙うフォーメーション

●アイソレート

味方選手がコートサイドへ動き中央をフリースペースにしたあと、そこへボールを持った選手が走り込むフォーメーション

●ローポスト

ゴール下へ選手が走り込んだあとパスを受けシュートを狙うフォーメーション

●ハイポスト

ゴール前へ選手が走り込んだあとパスを受けシュートを狙うフォーメーション

●ダブルスクリーン

コートサイドにいる選手が互いに逆サイドへ動きパスを受けるフォーメーション

●ブラフ

選手はコートに広がり定位置で待つ

●DEFENSIVE PLAYS -ディフェンスプレイコール-

ディフェンスプレイコール画面に切り替わり、ディファンスの時に使用するプレイコールを選択します。選択できるプレイコールは以下の4種類で、設定できるプレイコールの数も4つまでです。画面の表示は、黒字が各ポジションの略号で、丸印が操作しているチームの選手、バツ印が相手チームの選手、点線は相手チームの選手の動き、点線の矢印がボールの動き、F印はファウルを意味します。

●ディフェンスのプレイコール解説

●フル CT プレス

マンツーマンディフェンスで攻撃を防御します。

●ハーフ CT トラップ

3人でオフェンスの選手をガードし、のこり2人でボールの動きに合わせたディフェンスをします。

●イミディエートファウル

オフェンスの選手がボールを持って走り込む方向へガードに入りファウルを誘います。

●ディレイドファウル

オフェンスの選手をガードしてボールを奪うときにオフェンス側の選手のファウルを誘います。

●プレイコールの選択

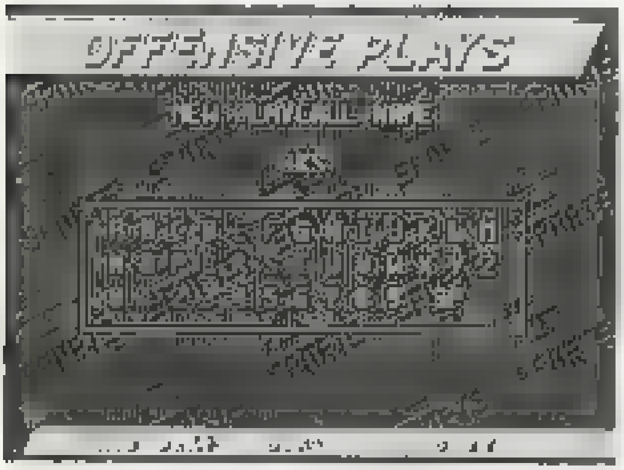
プレイコール画面で、方向ボタンの上下で使用したいプレイコールにカーソルを合わせて、Cボタンを押してください。すると画面右のプレイブックに、そのプレイコール名の右にある略称名が表示されます。これで選択終了です。選択されたプレイコールを消去する場合は、方向ボタンの右を押してプレイブックにカーソルを移し、消去したいプレイコールの略称名に方向ボタンの上下でカーソルを合わせCボタンを押してください。



●プレイコールの略称名を変更する

プレイコールを実行すると、画面にプレイコールの略称名が表示されるので、人と対戦している場合、そのままでは相手にもどんな作戦を取るか判ってしまいます。このために、略称名の変更ができるようになっています。

プレイコール画面で、プレイブックにすでに選択されている、変更したいプレイコールの略称名にカーソルを合わせてください。Aボタンを押すとリネーム画面へと切り替わります。ここで名前を変更します。



●略称設定の操作

Aボタン	初期設定の名前に戻す
Bボタン	文字の消去（1文字戻す）
Cボタン	文字決定

方向ボタンを使い、入力したい文字にカーソルを合わせてCボタンを押してください。文字が決定され、次の文字へ移るので、同じようにして入力します。入力できるのは3文字までで、3文字目を決定するとプレイコール画面に戻ります。

スペースを入れる場合は、SPのところにカーソルを合わせてCボタンを押します。入力を間違えた場合にはBボタンを押すと文字が消されて1文字戻ります。Aボタンを押すと初期設定の名前に戻ります。名前を変更せずにプレイコール画面に戻りたいときには、STARTボタンを押して下さい。

●プレイコールを実行する

●オフェンスの場合

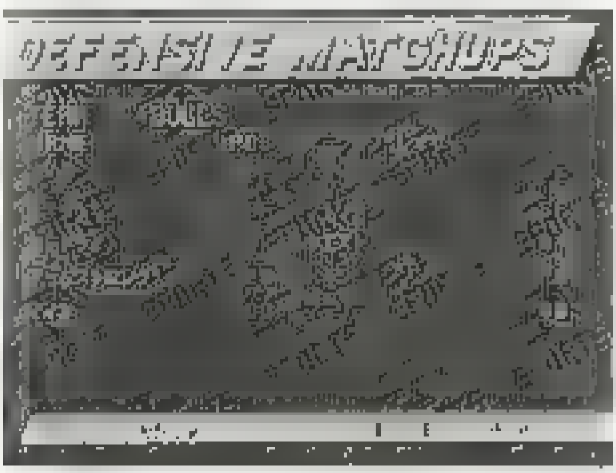
オフェンスの場合、試合中にプレイコールを使用するときは、3ポイントエリア（スリーポイントラインの外側）でCボタンを押してください。画面右下（または左下）に選択したプレイコールの略称名が表示され、選手は作戦通りに動こうとします。別の作戦に変更するときはもう1度Cボタンを押してください。すると次のプレイコールの略称名が画面右下に表示されます。実行したい作戦名が表示されるまでCボタンを押してください。プレイコールの指示を出したら、その作戦に合わせてボールを持った選手を操作します。プレイコールの作戦の通りに選手を操作しないとうまく攻撃できないので、プレイするときはプレイコールの作戦内容をよく把握しておくことが重要です。

●ディフェンスの場合

ディフェンスの場合、試合中プレイコールを使用するときは、相手チームがスローインするときにボールがパスされる前にBボタンを押してください。画面右下（または左下）に選択したプレイコールの略称名が表示され、選手が動きます。別の作戦に変更するときは、画面右下に使用したいプレイコール名が表示されるまでBボタンを押してください。ボールがコート内にあるときはフォーメーションの呼び出しはできません。注意してください。どうしてもボールがコート内にあるときにプレイコールを行いたいという場合には、コーチオプションの「CONFIGURE JOYPAD」の「オプション」の項目を「プレイコールＯＮＬＹ」に設定してください。詳しくはコントロールボタン設定のところで説明してありますのでご参照ください。

●DEFENSIVE MATCHUPS ーマーク選手設定

ディフェンス時にどの選手を誰がマークするかという、マークする選手の指定を行うことができます。１人の選手を複数の選手でマークするなど、マークする選手を変更する時に使います。初期設定では同じポジションの選手をマークするように設定されています。



●マークする選手の変更

マーク選手設定画面には、NAME、POS、マークプレイヤーの項目があり、それぞれ自チームの試合に出場している選手名、その選手のポジション、選手がマークしている相手チームの選手とそのポジションが表示されています。

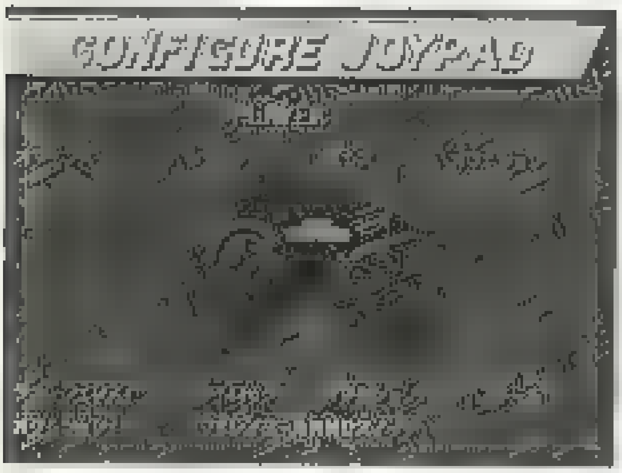
マークする選手の変更は、方向ボタンの上下でカーソルを変更したい選手に合わせて、方向ボタンの左右、またはＡ・Ｂ・Ｃいずれかのボタンを押して相手チームの選手名を切り替えることで行います。

ＳＴＡＲＴボタンを押すと変更を終了し、コーチオプション画面に戻ります。

●HUSTLE BOARD ーハッスルボード

試合開始から現在までの試合中の各部門の成績を確認できます。ＳＴＡＲＴボタンでコーチオプション画面に戻ります。

●CONFIGURE JOYPAD ～パッドボタンの機能変更



コントロールパッドのボタン設定を変更します。方向ボタンの上下左右でカーソルを変更したいボタン設定へ移動させ、AまたはBボタンを押してください。
設定表示が切り替わり、表示された内容にボタン操作が変更されます。画面は上段がオフェンス時のボタン設定、中段がディフェンス時のボタン設定、下段はオプションボタンの機能を設定します。
注　複数のボタンに同じ機能を与えても、1つのボタンしか機能しません。この優先順位はAの方が低くなっています。このため、例えばB、Cボタンをシュートに設定してもCボタンしかその機能を持ちません。気を付けてください。

●オフェンス（ボタン機能）

シュート	シュートボタンに設定
パス	パスボタンに設定
オプション	プレイコールをコール（オプション機能）
ナシ	機能を割り振らない

●ディフェンス

ブロック	ブロック（ジャンプ）ボタンに設定
スチール	スチール（ボールを奪う）ボタンに設定
オプション	オプション機能（オプションの項を参照）
ナシ	機能を割り振らない

●オプション

ディフェンスのオプションボタンの機能を設定します。

オフェンス時のオプションボタンはプレイコールのコールにしか使用しませんが、ディフェンス時のオプションボタンは選手の切替とプレイコールのコールという2通りの使い方をします。このためこのままでは使いずらいというプレイヤーのために、プレイヤーの好みに合わせて設定を変更できるようになっています。オプションボタン機能設定の内容は次ページの通りです。

●プレイコールANDスイッチ

フォーメーションの呼び出しと操作選手の切替の両方ができます。これに設定するとディフェンス時のフォーメーション呼び出しは相手チームのスローイン時にしか行えません。ボールがコート内にあるときは操作選手の切替となります。オフェンス時はボールを持った選手が3ポイントシュートラインの外にいるときに限りフォーメーションを呼び出すことができます。

●スイッチONLY

ディフェンス時に操作選手の切替だけを行うようになります。これに設定するとオフェンス時・ディフェンス時ともプレイコールを呼び出せなくなるので注意してください。

●プレイコールONLY

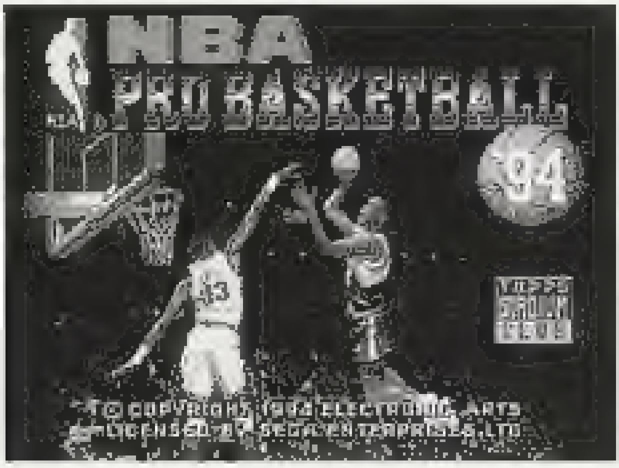
プレイコールの呼び出しのみを行うようになります。これに設定するとディフェンス時にいつでもプレイコールを呼び出すことができるようになります。しかし操作選手の切り替えはできなくなるので注意してください。

●ナシ

オプションを設定したボタンはゲームの操作には使用しません。オプション機能を割り当てたボタンを押しても何も起こらなくなります。

●CONTROLLER SELECT コントローラーセレクト

試合前に設定するコントローラーセットアップとまったく同じです。試合中に操作するチームを変更したり、プレーヤーが途中参加をするときなどに使います。



マーキーシュート一覧

チームの中にはシュート成功率の高いマーキーシュートを打つ選手がいます。以下の表がその選手の一覧です。派手でカッコいいマーキーシュートが多く、完璧に決まるとゴール板がクラッシュするハデな演出のマーキーシュートなども用意されています。このシュートをマスターして試合を大いに盛り上げてください。

チーム名	プレイヤー名	シュート名
●アトランタ ホークス	ウィルキンス	Power 1 *
	オーグモン	Scoop 180
●ボストン セルティックス	ギャンブル	Athletic 2 *
	パリッシュ	One-Handed
	ブラウン	Hide Yer Eyes
●シャーロット ホーネッツ	L ジョンソン	Power 1 *
	モーニング	Hook Arm
●シカゴ ブルズ	グラント	Hook Arm
	ピッペン	Power 2 *
●クリーブランド キャブス	ナンス	X-360
	ドアティー	One-Handed
●ダラス マーベリックス	マッシュバーン	Scoop 180
	ジャクソン	Air Reverse
●デンバー ナゲッツ	ムトンボ	X-180
	アブドルーラウ	X-360
●デトロイト ピストンズ	エリオット	Around The World
	ハンター	Double-Pump
●ゴールデンステイト ウォリアーズ	ウェバー	Power 2 *
	スプリューウェル	Athletic 1 *
●ヒューストン ロケッツ	ソープ	Scoop 180
	ホーリー	X-180
	オラジュワン	One-Handed
●インディアナ ペイサーズ	リチャードソン	X-360
	ミラー	Bounce It
●ロサンゼルス クリッパーズ	マニング	Athletic 1 *
	ハーパー	Back Flip
●ロサンゼルス レイカーズ	クリスティ	Hook Arm
	ディバッツ	One-Handed
●マイアミ ヒート	マイナー	Athletic 2 *
	スミス	Air Reverse
●ミルウォーキー バックス	デイ	Scoop 180

チーム名	プレイヤー名	シュート名
●ミネソタ ティンバーウルブス	レイトナー	Bounce It
	パーソン	Pretty Boy
●ニュージャージー ネッツ	コールマン	Show 1 *
	アンダーソン	Double-Pump
●ニューヨーク ニックス	ユーイング	One-Handed
	スタークス	Power 3 *
●オーランド マジック	アンダーソン	Alley Oop
	オニール	Large 1 *
	ハーダウェイ	Swing Arm
●フィラデルフィア セブンティシクサーズ	ウェザースプーン	X-180
●フェニックス サンズ	K ジョンソン	Power 5 *
	グリーン	Swing Arm
●ポートランド ブレイザーズ	C ロビンソン	Power 3 *
	ドレクスラー	Athletic 2 *
	ストリックランド	Hook Arm
●サクラメント キングス	リッチモンド	Power 2 *
●サンアントニオ スパーズ	ロッドマン	Pretty Boy
	カー	Swing Arm
	カミングス	Hook Arm
●シアトル スーパーソニックス	ケンプ	Show 1 *
	ギル	Back Flip
●ユタ ジャズ	K マローン	Pretty Boy
●ワシントン ブレッツ	ググリオッタ	Hook Arm
	エリソン	Swing Arm

●＊印のついているシュートについて

＊印があるシュートは、いろいろなパターンのシュート動作が組み合わされている複雑なものです。そのシュートの動作内容は以下の通りです。

Large 1	One-Handed, X-180, and Scoop 180.
Power 1	Hook Arm, Swing Arm, Pretty Boy, Scoop 180, and Alley Oop.
Power 2	Hook Arm, Swing Arm, and Scoop 180.
Power 3	Hook Arm, and Swing Arm.
Power 4	Hook Arm, Swing Arm, Double-Pump, and Hide Yer Eyes.
Power 5	Hook Arm, and Swing Arm.
Show 1	Bounce It, Pretty Boy, Back Flip, Alley Oop, and Off The Glass.
Show 2	Bounce It, Pretty Boy, Back Flip, and Swing Arm.
Athletic 1	Hook Arm, X-360, Air Reverse, Back Flip, X-180, Kiss The Rim, and Around The World.
Athletic 2	Hook Arm, X-360, Kiss The Rim, and Around The World.
Athletic 3	Hook Arm, X-360, X-180, and Swing Arm.

NBA® '94 プロバスケットボール

[CREDITS: ORIGINAL GAME STAFF]

Programming:	Lisa Ching, Mark Phoenix, Paul Shaw, John Novak
Produced by	Don Traeger
Producer:	Rob Martyn
Associate Producer:	Scott Gilliland
Assistant Producer:	Todd Gilliland
Graphics:	Paul Vernon, Jeff Stokel, Paul Watts, Leon Cannon, Maurine Starkey, Mark West, Mufly Vasale, Greg Williams, Lynne Gura, Will Noble
Sound and Music:	David Whittakey, Traz Damji
Technical Director:	John Brooks, Edwin Reich
Product Manager:	Gary Gettys
Documentation:	David Lee
Testing Manager:	Al Roireau
Product Testing:	David Costa, Yun Shin, Jon Bruce, James Fairweather, Marc Gilliland, Jeff Hasson, Brian H. Reed, Mike Schmitt, Ted Fitzgerald
Quality Assurance:	Walter Ianneo, Phil Engstrom, Dave 'Fireball' Schenone, Stewart Putney
Original Game Design:	Robert Weatherby
Special Thanks To:	Sarah Smith, Sue Manley

●このゲームはNBAの公認ソフトです。

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

EM20028

〒150　東京都渋谷区神宮前2−4−12フルークス外苑